

Connaissance des Plantes Alchimiques

Les plantes qui sont cueillies ont une conservation de 3 heures. Cependant, il est possible de faire sécher la plante pour permettre la conservation pour une durée de 12 heures. Le temps de séchage doit être d'une durée d'une heure en plein soleil.

Le joueur devra apporter ses sachets de thé et son propre encens. Également tous les outils nécessaires pour l'utilisation de la compétence, mortier, pilon, récipients, théière, etc.

Note importante: Veuillez cueillir les plantes à divers endroits pour éviter de détruire la faune de la forêt et ainsi d'éviter de tuer les plantes par une cueillette excessive sur la même plante.

Note 2: Il faut cette connaissance pour utiliser le système d'exploration afin de trouver des plantes rares ou très rares (puisque'elles sont en plastique). N'importe qui peut cueillir des plantes communes (puisque'il faut les cueillir pour vrai).

Définition d'utilisation positive (+)

Chacune des utilisations requièrent une préparation. Chaque préparation est décrite ci-dessous.

- **Dermique**

La plante doit être broyée à l'aide d'un mortier pour extraire au mieux ses effets. Dans le mortier, vous devez ajouter de l'eau et de la terre pour former une boue médicinale qui s'applique directement sur la peau. La préparation est d'une durée de 5 minutes. L'application nécessite 5 minutes, sinon l'effet ne sera pas bénéfique. L'effet a une durée de 10 minutes.

- **Infuser**

Elle doit être infusée dans un contenant d'eau chaude pour bénéficier des effets. L'infusion doit être d'une durée de 10 minutes. Cependant, la plante doit être séchée avant l'utilisation. Le thé doit être consommé en entier pour bénéficier de l'effet. L'effet a une durée de 20 minutes.

- **Combustion**

Permet de l'utiliser en encens pour bénéficier des effets dans un rayon de 3 mètres. Le répandre en encens prendra 15 minutes de combustion. Cependant, la plante doit être séchée avant l'utilisation. Les cibles doivent rester dans le rayon durant toute la durée de la combustion, sinon ils ne bénéficieront pas de l'effet. L'effet a une durée de 20 minutes.

Les effets positifs de la plante commencent à se faire ressentir 5 minutes après que l'action soit terminée. Exemple: La combustion prend 15 minutes, lorsque le 15 minutes est terminé, l'effet commence 5 minutes plus tard.

Définition d'utilisation négative (-)

Dans la plupart des utilisations, les plantes offrent des effets bénéfiques aux personnes qui en ont le plus besoin. Cependant les plantes offrent également une forme de toxine qui crée des réactions allergiques ou des effets moins désirables. Les effets négatifs s'appliquent lorsque la durée des effets positifs prend fin. L'effet négatif a une durée de 15 minutes.

Plantes Communes

Nom	Arkusa
Description	L'Arkusa est reconnu pour interagir avec la santé vitale des gens lorsqu'elle est utilisée dans les concoctions alchimiques.
Rareté	Commun
Utilisation +	- Dermique Appliqué sur une plaie, cette plante permet de régénérer la santé vitale d'une personne blessée. (récupère 1PV) - Infuser Le thé une fois tout consommé, permet de régénérer la santé vitale d'une personne blessée. (récupère 2PV) - Combustion La santé vitale des cibles se régénère. (récupère 2PV)
Utilisation -	<i>Les cibles sont affectées par des démangeaisons sur la peau lorsqu'elle est utilisée de façon "dermique". Ils ne peuvent s'abstenir de se gratter. Lors de l'utilisation "infuser ou combustion" est utilisé, les démangeaisons sont dans les voies respiratoires. Ils ne peuvent s'abstenir de tousser.</i>
Identification	<i>Des fleurs sauvages (Peut être trouvé n'importe où)</i>

Nom	Amran
Description	L' Amran est reconnu pour être un stabilisateur universelle dans les concoctions alchimiques afin de les rendre sécuritaires.
Rareté	Commun
Utilisation +	- Dermique Appliqué sur une plaie, il annule temporairement les effets d'une toxine ou d'un poison commun de façon temporaire. - Infuser Le thé, une fois tout consommé, permet d'arrêter temporairement les effets d'une toxine ou d'un poison commun de façon temporaire. - Combustion Les cibles ne ressentent pas les effets d'une toxine ou d'un poison commun de façon temporaire.
Utilisation -	<i>Les cibles ont un comportement plus agressif envers autrui.</i>
Identification	<i>Feuille morte d'un arbre (Peut être trouvé n'importe où)</i>

Nom	Bisette
Description	La Bisette est reconnue pour interagir avec les maladies qui sont les plus répandues. Elle est fréquemment utilisée dans les concoctions alchimiques.
Rareté	Commun
Utilisation +	- Dermique Appliquer sur une plaie, la plante permet d'arrêter la propagation d'une maladie commune de façon temporaire - Infusion Une fois le thé tout consommé, permet d'arrêter la propagation d'une maladie commune de façon temporaire - Combustion Les cibles ne ressentent plus les effets d'une maladie commune de façon temporaire.
Utilisation -	<i>La peau des cibles devient chaude au toucher. De plus, leurs peaux est également très sensible.</i>
Identification	<i>Champignon (Peut être trouvé n'importe où sur les arbres)</i>

Plantes Rares

Nom	Gurdile
Description	La Gurdile est reconnue pour interagir avec la circulation du sang dans le corps de la cible. Elle est fréquemment utilisée dans les concoctions alchimiques.
Rareté	<u>Rare</u> Elle pousse facilement dans les marais, mais c'est possible d'en trouver dans la forêt et les champs.
Utilisation +	- Dermique Appliqué directement sur la peau de la cible, la plante permet d'arrêter le poul cardiaque de la cible de façon temporaire sans toutefois arrêter la circulation sanguine. - Infusion Une fois le thé tout consommé, permet d'arrêter le poul cardiaque de la cible de façon temporaire sans toutefois arrêter la circulation sanguine. - Combustion Permet d'arrêter le poul cardiaque des cibles de façon temporaire sans toutefois arrêter la circulation sanguine.
Utilisation -	<i>Les cibles deviennent subitement très faibles (effet de faiblesse).</i>
Identification	 <i>Ensemble de quatre fleurs blanches en plastique.</i>

Nom	Impha-Sibilone
Description	L'Impha-Sibilone est reconnu pour interagir avec l'état physique des gens. Elle est fréquemment utilisée dans les concoctions alchimiques.
Rareté	<u>Rare</u> Il est plus facile d'en trouver en montagne, mais c'est possible d'en trouver en forêt et dans les marais.
Utilisation +	- Dermique Appliqué directement sur la peau de la cible, cette plante rend la cible temporairement invisible lorsqu'elle n'est pas en mouvement. - infusion Une fois le thé entièrement consommé, permet de rendre la cible temporairement invisible lorsqu'elle n'est pas en mouvement. - Combustion Permet aux cibles de devenir temporairement invisibles lorsqu'elles ne sont pas en mouvement.
Utilisation -	<i>Plus aucun son ne sort de la bouche des cibles (effet de silence).</i>
Identification	 <i>Feuille constituer de 6 pointes de couleur verte foncé avec des traits de couleur vert pâle. C'est une plante en plastique.</i>

Nom	Astrométride
Description	L' Astrométride est dans la même famille que l'Amran, toutefois elle est reconnue pour être un stabilisateur universelle surpuissant dans les concoctions alchimiques afin de les rendre davantage sécuritaires.
Rareté	<u>Rare</u> Elle pousse surtout dans les champs, mais elle est trouvable dans les montagnes et la forêt.
Utilisation +	- Dermique Appliqué sur une plaie, il annule temporairement les effets d'un poison rare de façon temporaire. - Infuser Le thé une fois tout consommé, ça permet d'arrêter temporairement les effets d'un poison rare de façon temporaire. - Combustion Les cibles ne ressentent pas les effets d'un poison rare de façon temporaire.
Utilisation -	<i>Lorsqu'elle est utilisée de façon "dermique" le membre devient engourdi (effet d'engourdissement). Lorsqu'elle est consommée ou inhalée, elle cause un effet de ralentissement.</i>
Identification	 <i>Feuille de plante verte avec le milieu de couleur blanche. Elle est en forme de goutte d'eau. C'est une plante en plastique.</i>

Plantes Très Rares

Nom	Biterne
Description	La biterne stimule excessivement le système nerveux ce qui donne de l'énergie. Elle est fréquemment utilisée dans les concoctions alchimiques.
Rareté	<u>Très rare</u> Il y a plus de chances d'en trouver dans la forêt, mais elle pousse également dans les montagnes.
Utilisation +	- Dermique Appliquer directement sur la peau de la cible, permet à la cible de récupérer le quart de ses points d'énergie perdu. - Infuser Une fois que le thé est entièrement consommé, permet à la cible de récupérer la moitié de ses points d'énergie perdu. - Combustion Permet aux cibles de récupérer la moitié de leurs points d'énergie perdu.
Utilisation -	<i>Les cibles ne se sentent pas très bien. Les cibles perdent 1 point de vie. Le point de vie perdu ne peut pas être guéri. Si les cibles tombent à 0 PV, elles deviennent inconscientes.</i>
Identification	 <i>Une plante comportant 5 branches vertes au bout de celles-ci, on y retrouve plusieurs petites pétales violettes. C'est une plante en plastique.</i>

Nom	Antimoine
Rareté	<u>Très rare</u> Il y a plus de chances d'en trouver dans les champs, mais elle pousse également dans les marais.
Description	L'antimoine interagit avec la perception et la vue. Elle est fréquemment utilisée dans les concoctions alchimiques.
Utilisation +	- Dermique Appliquer directement sur la peau. Permet à la cible de sentir la présence des être invisibles sans toutefois les apercevoir réellement. - Infuser Une fois le thé entièrement consommé. Permet à la cible d'apercevoir des êtres invisibles. - Combustion Permet aux cibles d'apercevoir des êtres invisibles.
Utilisation -	<i>Les cibles deviennent légèrement épuisées. Ils perdent 1 point d'énergie. Le point d'énergie perdu ne peut pas être récupéré.</i>
Identification	<i>Ensemble de deux fleurs de couleurs jaunes. C'est des plantes en plastique.</i>

Carte des alentours du village

